オトナアニメ Vol.20

Contents



表紙：魔法少女まどか☆マギカ

OTONA ANIME FRONT PICKUP —— 002

『侵略！イカ娘』でブレイクした**金元寿子**（『星を追う子ども』アスナ役）を直撃！

特集 魔法少女まどか☆マギカ —— 006

●TV放送**10話ストーリー解説&ハイライト！**
名セリフと名場面で振り返ります！
●**新房昭之監督、虚淵 玄、劇団イヌカレー……登場！**
スタッフ&関係者を徹底的にインタビュー！
●**キャラクター&魔女、演出、音楽から探る！**
あらゆる**角度**から『魔法少女まどか☆マギカ』を**徹底的に大研究!!**

特集 オトナのための魔法少女アニメ講座!!
魔法少女クロニクル —— 040

●**毎日を幸せにする魔法少女**
『魔法の天使 クリィミーマミ』『魔法の妖精 ペルシャ』ほか
超貴重！「ぴえろ魔法少女」シリーズの重要人物・**安濃高志**監督登場!

●**パロディ&ギャグの魔法少女**
『ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて』『魔法少女プリティサミー』ほか
小麦ちゃん役・**桃井はるこ**が目指した「萌える魔法少女」!!

●**世界を救うために闘う魔法少女**
『魔法少女リリカルなのは』『ストライクウィッチーズ2』ほか
初心者もOK！「魔法少女リリカルなのは」シリーズを完全ガイド!!

●**日常の「少し不思議」と魔法少女**
『カードキャプターさくら』『魔法遣いに大切なこと～夏のソラ～』ほか
受け継がれる王道！ **佐藤順一**監督濃厚インタビュー!!

●**2011年型最新魔法少女アニメ**
注目作『放課後のプレアデス』のほかか、
倉田英之寄稿など企画も盛りだくさん!!

フラクタル —— 088
長い沈黙を破り、**山本 寛監督**が作品を語る！

とある魔術の禁書目録II —— 098
鎌池和馬がアニメ第2期と『新約』について語る!
全話解説・後半戦！ 第24話までを最速レビュー！

聖痕のクェイサーII —— 118
第1期を完全プレイバック&**上江洲 誠**(シリーズ構成)インタビュー

カラフル —— 130
稀代のアニメーション監督・**原 恵一**が自作を分析！

連載

ウエダハジメ **「地獄でみるアニメ へるみる」**	053
続・三条 陸に聞く！	134
アニメミュージックレビュー	138
たねQ談	154
OTONA ANIME EXPRESS	142
Readers	156
Presents	158



特集 魔法少女まどか☆マギカ

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA



魔法少女革命!



2011年、衝撃的な魔法少女アニメが誕生! その魅力を解き明かす!!

魔法の力、叶えたい願いごと……何かを手に入れるためには、それ相応の対価を払わなければならない。これまでの魔法少女アニメではあまり描かれなかった「魔法少女の苦悩」(=得たものの対価)を真正面から描いたこの作品は各所で大きな話題を呼んだ。

なぜ、このような新しい魔法少女アニメが誕生したのだろうか? 監督からプロデューサーまで、あらゆるスタッフの証言やTV放送10話分のレビューなど複眼的に『魔法少女まどか☆マギカ』の魅力に迫る!

『魔法少女まどか☆マギカ 1』

Blu-ray&DVD

発売日：4月27日（水）
価格:7,350円（Blu-ray完全生産限定版）／6,300円（DVD完全生産限定版）／5,250円（DVD通常版）※すべて税込
発売元：アニプレックス
販売元：ソニー・ミュージックディストリビューション

STAFF

原作：Magica Quartet
監督：新房昭之
脚本：虚淵 玄（ニトロプラス）
キャラクター原案：蒼樹うめ
キャラクターデザイン：岸田隆宏
シリーズディレクター：宮本幸裕
総作画監督：谷口淳一郎、高橋美香
アクションディレクター：阿部 望、神谷智大
異空間設計：劇団イヌカレー
レイアウト設計：牧孝雄
美術監督：稲葉邦彦、金子雄司（～第6話）／内藤健（第7話～）
美術設定：大原盛仁
色彩設計：日比野仁、滝沢いづみ
ビジュアルエフェクト：酒井基
撮影監督：江藤慎一郎
編集：松原理恵
音響監督：鶴岡陽太
音響制作：楽音舎
音楽：梶浦由記
アニメーション制作：シャフト



物語の「型」に誠実ながら予想から半歩はみ出す「姿勢」

文：前田 久

ファンを熱狂させる誠実な語り口

アニメファンは「お約束」が好きだ。だから逆に、作品への賞賛の言葉として「予想もつかない」というフレーズが用いられる。「お約束」が好きで、日常的に「お約束」に満ちた作品にふれているからこそ、そこからはみ出すものはスゴい、というわけだ。『魔法少女まどか☆マギカ』はどうだろうか。

少しアニメを見慣れた人にとって、まったく予想がつかないことばかり起こる作品ではない。

平凡な少女が世界の裏側でひっそりと行われている戦いに巻きこまれ……という物語は、日本のサブカルチャー全体を見回してもさほど珍しいものではない。そうした作品設定の大枠だけではなく、細部を見ても、第1話冒頭のまどかの夢のシーンをはじめ、とても丁寧に伏線が張られていることがわかる。多くの視聴者に衝撃を与えた第3話のシーンにしても、まるっきり予想もしなかったことが起こったわけではないだろう。可能性としてあることはわかっていたが、見たくないので、無意識のうちに予想から除外していたこと——「起こってほしくなかった最悪の事態」が描かれたことで、受け手が衝撃を受けた……というほうが、その衝撃を語るうえでは正しいのではないだろうか。

サプライズだけを目的とした唐突な展開の横行する昨今のサブカルチャーを横目に眺めると、むしろ『魔法少女まどか☆マギカ』は、受け手に対して、また、物語というものがもつ「型」に対して、きわめて誠実な作りの作品だと言うことができる。

しかし、では、この作品が予想の範疇に収まることばかりなのかといえば、そうではない。

受け手の期待を裏切らない展開から、半歩はみ出して見せる絶妙なさじ加減。キャラクターたちの激情は観ているこちらをゆさぶる。映像作品としての力によっても、予想は乗り越えられていく。キュゥべえの酷薄なたたずまいや、劇団イヌカレーによる映像のインパクト、梶浦由記の手がける、ときに重厚に、ときに浮遊感をもって響くサウンドの魅力……。

多様な要素が重なりあい、想像を半歩はみ出してみせる作品のあり方が、多くのアニメファンを熱狂させたのではないか。









最高の予定調和を突き崩す組み合わせ

ファンの求めるものを満たしつつ、「半歩はみ出す」姿勢は、そもそものメインスタッフの取り合わせからしてそうだ。

虚淵 玄（ニトロプラス）はハードボイルドでドラマチックな、血なまぐさいストーリーを描かせれば一級品の書き手である。

蒼樹うめは萌える美少女キャラクターのデザイナーとして間違いなく00年代を代表する描き手のひとりである。

新房昭之と、制作会社のシャフトは、00年代にTVアニメが持つ表現の可能性をグッと広げたタッグである。

いずれかひとりの名前でも、オリジナル企画の看板を背負うには充分なネームバリューかつ実力の持ち主である四者。しかし、ひとりだけでは、そこから出てくるものは、それぞれのファンが望む予定調和のなかに収まりきってしまっただろう。「半歩はみ出す」魅力は、その四者が組み合わさることによって紡ぎだされた。

こうしたオールスター的な取り合わせが上手く機能することは少ない。事前の情報で期待をパンパンにふくらませていたら、出てきたものにがっかり……という経験は、ある程度年齢を重ねたアニメファンであれば、何度も経験しているはずだ。

この四者による化学反応を見抜いた……というよりも、信じて賭けたプロデュースサイドの力もまた、本作の成功を考えるうえでは外せない。

本作の達成が、今後、アニメの作られ方にどのような変化をもたらすのか。

また、ここから、本作に関わった個々の作り手たちがどのような方向へ歩みはじめるのか。

不幸な出来事によって中断してしまったラスト2話の発表される日を待ちつつ、注視したい。言うまでもないことかもしれないが、多くのファンにも見守り続けてほしい。ささやかながら、その一助となることを願って、本誌の特集をお届けする。

楽しんでいただければ幸いだ。

魔法少女と魔女の終わりなき戦い

文：廣田恵介

魔法少女まどか☆マギカ キャラクター解説

いつまでも「当事者」になれない傍観者

鹿目まどか

CV：悠木 碧



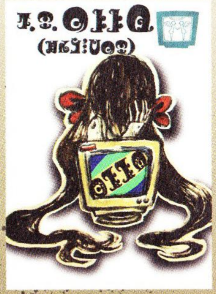




「痛くないなんて嘘だよ。見てるだけで痛かったもん」

中学2年生。キュゥべえを助けたことから、魔女と魔法少女たちの戦いを知る。キュゥべえによると、最強の魔法少女になるのは確実。だが、まどか自身は決意を固めらないまま、魔法少女の運命を知ってしまう。

第4話



ハコの魔女

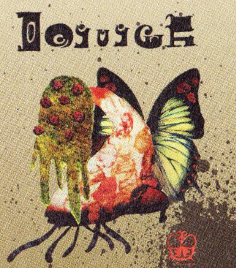
第3話

お菓子の魔女



第2話

薔薇園の魔女



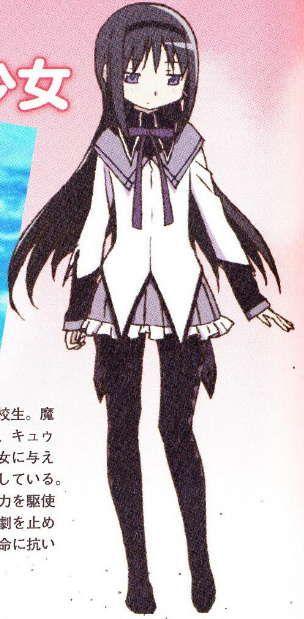
世界でたったひとり、惨劇の輪廻を解こうとする少女

暁美ほむら

CV:斎藤千和



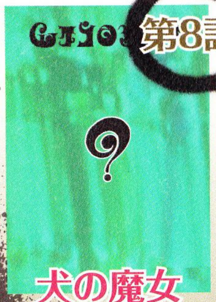




「目に焼きつけておきなさい。魔法少女になるって、そういうことよ」

まどかのクラスの転校生。魔法少女のなかで唯一、キュゥべえの正体や魔法少女に与えられたルールを知悉している。契約によって得た能力を駆使し、繰り返される悲劇を止めるべく、ひとりで運命に抗い続ける。

第8話



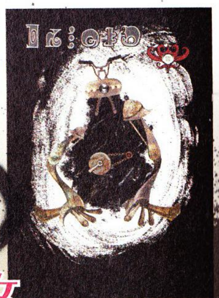
犬の魔女

第7話



影の魔女

第7話



銀の魔女

日常から結界へ至る悪夢のグラデーション

『魔法少女まどか☆マギカ』の世界は、不条理なルールに支配されている。少女たちは叶えたい願いのためにキュゥべえと契約して魔法少女となるが、その決意は報われることなく、感情をズタズタにされる。

その理不尽を際立たせるかのように、まどかたちの住む街は清潔感にあふれている。通学路には小川が流れ、緑が多い。――それは新興住宅地で目にするような、人工的に配置された自然である。学校のガラス張りの教室は開放感があり、座席が収納式になっているなど、未来的な機能美がある。

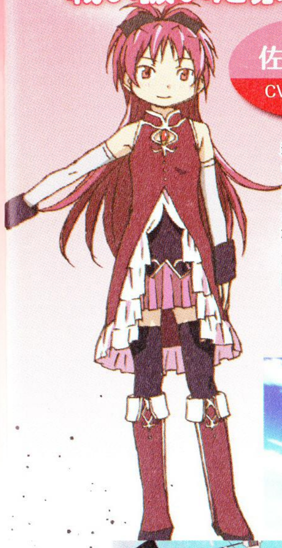
さやかが思いを寄せる恭介の入院している病院は、暖色系の模様が床に描かれており、病院特有の緊張感はない。まどかの自宅は広いうえにデザイン性が高く、ゆったりとした安心感に満ちている。

つまり、まどかたちの生活環境は、無機的だが安全な空間ばかりだ。ところが、登場人物や物語の進行によって、街は思わぬ横顔を見せる。

杏子の初登場シーン（第４話）で、彼女は街を見下ろす電波塔のような

己の信念を貫き、不条理な運命と戦い抜いた赤い炎

佐倉杏子
CV：野中 藍



新たに見滝原町街にやってきた魔法少女。自分のためなら、他人の被害もかえりみない、利己的な性格。縄張りをめぐって、新たに魔法少女となったさやかと死闘を繰り広げた。



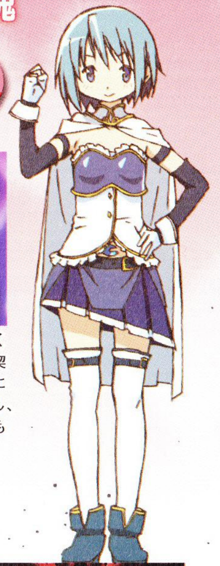
「要するに、ブッ潰しちゃえばいいんでしょ?」

「魔法少女」の宿命に翻弄され、黒くよどんでいく魂

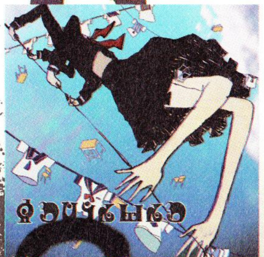
美樹さやか
CV：喜多村英梨



「ああでもしなきゃ勝てないんだよ。私、才能ないからさ」



まどかの親友。いつも明るく元気な少女。キュゥべえと契約して、願いを叶えたことにより魔法少女になる。しかし、魔法少女としての運命に最も翻弄されてしまう。



第10話 委員長の魔女



芸術家の魔女 第10話



第9話 人魚の魔女

場所に座っていた。それは杏子が外の世界からやってきたことを表す演出だが、この街にも「郊外」が存在することを示してもいる。ほかにも、まどかとほむらが会話する下校シーン（第4話）には、複雑なシルエットの工場が見える。

これら郊外の風景は、整然とした学校や病院にくらべると、醜い。言い知れぬ不安感を醸している。電波塔にせよ、工場にせよ、中学生である彼女たちの生活には関係がない。しかし、戦いや死を身近にしつつある少女たちには、グロテスクな「郊外」に立ち入ることが必要になってくる。

あるいは、さやかを救う決意をした杏子が、まどかに協力を求めるシーン（第9話）。まるでヨーロッパの路地裏のような石畳のある町並みなのだ。その風景は不安も緊張も感じさせないが、まるで異国に来てしまったかのような落ち着きのなさがある。マミが戦いのあと、まどかとさやかの決意を確かめるシーン（第3話）でも、石造りの巨大な陸橋と街灯が印象に残る。つまり、少女たちが自らの運命について会話を交わすとき、異国のような美しくも遠い風景が出現するのである。

合理主義の任務に忠実な遂行者

キュゥべえ
CV：加藤英美里



「君は、戦いというものを甘く考えすぎだよ」



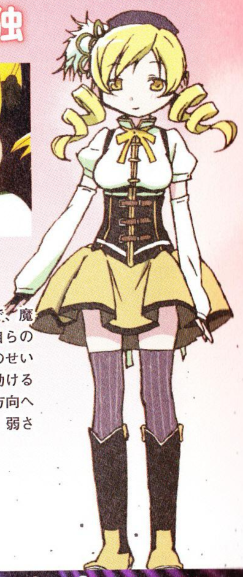
とある目的のため、願いをひとつ叶えることと引き換えに、資質のある少女たちと魔法少女の契約を結ぶ。地球外知性体のようだが、詳しいことはわかっていない。

強さとたおやかさ、そして秘められた孤独

巴マミ
CV：水橋かおり



「私の場合は……考えてる余裕さえなかったってだけ」



まどかの中学校の先輩で、魔法少女。まどかたちに自らの戦いを見せ、また魔女のせいで自殺しかけた人間を助けるなど、その能力を善い方向へ役立てていた。しかし、弱さを垣間見せる場面も。

鳥かごの魔女

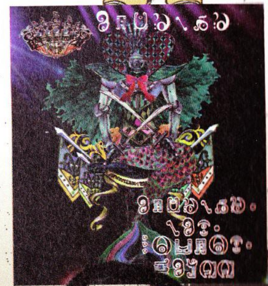


第10話

第10話



救済の魔女



第10話 人魚の魔女

そして、工場などの「郊外」、「異国」を経て、彼女たちは魔女のいる「結界」へと踏みこまねばならない。劇団イヌカレーの創造する「結界」の、身の毛のよだつようなおぞましさについては、語るまでもないだろう。膨大なコラージュによって、それまでとはまったく別の質感が画面になだれこむ。セル画の少女たちは、結界のなかではあまりにはかなく、頼りない。結界のある場所は「どこ」とは言えず、街中のあらゆるところに出現する。その法則性のなさが、何よりも怖ろしい。

いや、結界には結界の秩序があるのかも知れないが、それはまどかたちの暮らす生活空間とは、決して相容れないものなのだ。結界は、まどかたちから最も遠いところにあるかに見える。しかし、魔法少女たちはやがて、そのソウルジェムを黒く染め上げ、グリーフシードを生みだしてしまう。整然とした日常に暮らしていた少女たちが、不幸のどん底へと落ちていく、この不条理。不条理だが理屈だけはとおっている。清潔な日常のなかに、悪夢のような結界が生じる――その構造こそが『魔法少女まどか☆マギカ』の真の暴力性なのである。

魔法少女まどか☆マギカ

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA

各話解説 Part.1

TV放送10話を名セリフとともに振り返る!

文：前田 久

第1話 夢の中で逢った、ような……

STAFF
脚本：虚淵 玄／絵コンテ：芦野芳晴／演出：宮本幸裕／作画監督：江畑諒真

STORY

街を守るため、巨大な怪物と戦う少女。その窮地を前に立ちすくむ自分に、白い獣が語りかける。「僕と契約して魔法少女になってよ！」。そんな奇妙な夢を見たまどかが、とまどいを覚えつつもいつもどおりに登校すると、そこには夢で戦っていた少女――暁美ほむらとの出会いが待っていた。驚くまどかに、謎の声が届く……。



「だから僕と契約して、魔法少女になってよ!」



「あなたは自分の人生が貴いと思う?
家族や友達を大切にしてる?」



「のみこみが悪いのね?
見逃してあげるって
言ってるの」



「自己紹介しないとね……
でも、その前に……
ちょっとひと仕事
片づけちゃっていいかしら?」

HIGH LIGHT

謎めいた導入、平凡で愛おしい日常風景の姿、謎の転校生、突如巻きこまれる異常事態……と、まるでお手本のように見事な物語の導入が描かれる。話の展開が定石を綺麗になぞるぶん、まどかの家をはじめとするトリッキーな背景美術や、劇団イヌカレーによる幻惑的な異空間描写など、新房監督作品らしいエッジな映像表現が光る。

予告イラストギャラリー①

第1話



ハノカゲ

第2話



氷川へきる

第3話



津路参汰(ニトロプラス)

第2話 それはとっても嬉しいなって

STAFF
脚本：虚淵 玄／絵コンテ：芦野芳晴／演出：向井雅浩／
作画監督：高橋美香・実原 登・鳥山冬美



「これがソウルジェム……」



「僕は、君たちの願い事を
何でもひとつ
叶えてあげる!」

STORY

謎の声の正体――キュゥべえをほむらから助けようとしたまどかは、現れた奇妙な怪物によって、居合わせた友人の美樹さやかとともに窮地に追いこまれる。そこからふたりを救ったのは、巴 マミという同じ学校の先輩だった。魔法少女に変身し、奇妙な怪物――「魔女」を圧倒的な力で退けるマミの勇姿に、ふたりは憧れを抱く。



「恵まれすぎて、
バカなっちゃってるんだよ」

「大丈夫……未来の後輩に
あんまり格好悪いところ
見せられないもんね」



「忠告が無駄に
ならないよう
祈ってる……」



「あなたの獲物よ。
あなただけのものに
すればいい」

HIGH LIGHT

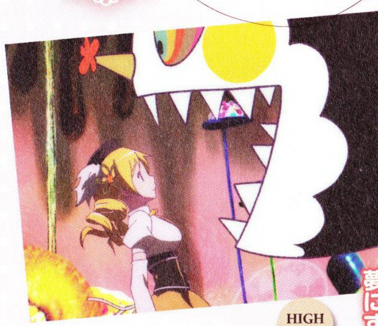
人知れずこの世に害をなす「魔女」と、それに対抗する存在「魔法少女」。作品世界の基本ルールが開示され、物語は徐々に本題へ。しかし、まどかとさやかの怪しい関係を、共通の友人である志筑仁美が勘違いして暴走するなど、まだ学園コメディ風なパートが残っている。そのとぼけた雰囲気も魅力的だ。そして前話同様、マミの貫禄たっぷりな戦いぶりも楽しめる。その印象が鮮烈であるがゆえに、次回の展開が際立つ。

第3話 もう何も怖くない

STAFF
脚本：虚淵 玄／絵コンテ：芦野芳晴／演出：八瀬祐樹／
作画監督：潮月一也・神谷智大

STORY

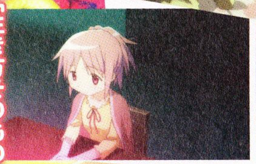
魔法少女への憧れを日に日に強めていくまどかとさやか。しかし、魔法少女になる契約をキュゥべえと結ぶ際に叶える「願い」を決められず、ふたりは契約に踏みきれずにいた。また、ほむらから再三に渡って加えられる警告も、まどかの心を惑わせる。そんななか、新たな魔女が街に現れ、まどかはマミとともに戦いに赴くが……。



「まどかは、
力そのものに
憧れているのかい?」



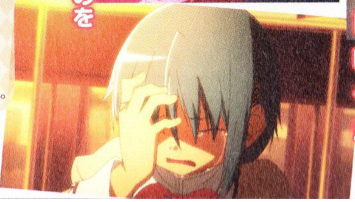




「生き方そのものを
夢にするの?」



「あなたは彼に夢を
叶えてほしいの?
それとも、彼の夢を叶えた
恩人になりたいの?」



HIGH LIGHT

年長者として、魔法少女の先輩として頼りがいのある姿を見せてきたマミ。彼女の抱えこんだ弱さが明らかになり、視聴者の感情移入が誘われた矢先に、悲劇は描かれる。その直前、マスケット銃とリボンを駆使した、マミの縦横無尽な殺陣のアイデアは秀逸だ。視聴者に強烈なインパクトを残した魔女のグロかわいいデザインにも注目。

第4話 奇跡も、魔法も、あるんだよ

STAFF
脚本：虚淵 玄／絵コンテ：笹木信作／演出：小俣真一／作画監督：小関 雅

STORY

マミの悲惨な末路に衝撃を隠せないまどかとさやか。しかし、ふたりの動揺を、ほむらは冷淡に切って捨てる。そんなほむらの姿にさやかは反感を隠せない。一方、まどかは初めて体験した人の生々しい死に沈みこむ。そして街に迫る新たな危機。標的となった集団に仁美の姿を見つけたまどかは、無力だと知りつつも追いかける。





















HIGH LIGHT

ショッキングな展開を受けて、日常を生きる人々と、非日常に片足をつっこんでしまった魔法少女たちの「明」と「暗」がくっきりと印象づけられる。いちど知ってしまえば、もうもとには戻れない……そんな絶望感に視聴者も引きずりこまれる。極めてシリアスな展開だが、魔女に操られた人々が集団自殺のために選ぶ手段の身も蓋もないリアリズムには、恐怖が一周してブラックな笑いを誘われる。

予告イラストギャラリー❷

第4話



小林 尽

第5話



ゆーぽん（ニトロプラス）

第6話



ウエダハジメ

第5話 後悔なんて、あるわけない

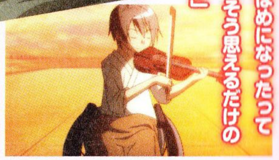
STAFF
脚本：虚淵 玄／絵コンテ：小俣真一／演出：間島崇寛／
作画監督：本多美乃・松本麻友子・小菅和久

STORY

絶体絶命の窮地からまどかを助けだしたのは、魔法少女となったさやかだった。ヴァイオリニストとしての将来を嘱望されながらも、事故によって道を絶たれた少年・上條恭介を奇跡の力で癒す。そんな他人のための願いと引換に契約し、正義の味方を志すさやかの眩しい姿に、まどかの心は揺れる。そのころ、街に新たな魔法少女が。











HIGH LIGHT

冒頭、初めて描かれるキュゥべえとの契約シーン。禍々しいビジョンがのちの展開を予見させるようだ。そのシーンにはじまり、健気なさやかの姿が、あらゆる角度から視聴者に対して印象づけられていく。そしてBパート、新たな魔法少女・佐倉杏子が登場。狭い路地で繰り広げられる魔法少女VS魔法少女の戦いは、魅力的なシチュエーションに勢いのある作画も相まって見ごたえがある。

第6話 こんなの絶対おかしいよ

STAFF
脚本：虚淵 玄／絵コンテ：笹木信作／演出：浅利藤彰／
作画監督：宮嶋仁志・福永純一

STORY

さやかと杏子の対決は、ほむらの力により強引に仲裁された。後日、取り逃がした使い魔を探して街をさまようまどかとさやかのあいだで、ほかの魔法少女たちに対する意見がすれ違ってしまう。一方、ほむらは、とある目的を持って杏子とコンタクトをとっていた。そしてふたたび、魔法少女たちに一触即発のときが訪れる。

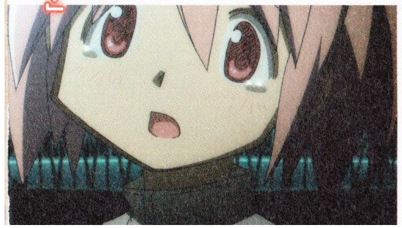














HIGHLIGHT

仲裁シーンでは、ほむらの持つ能力の片鱗が垣間見える。そのさりげない描写には注目しておきたい。エゴイスティックな戦闘狂として描かれる杏子の描写に、不思議な明るさがあるのは、のちの展開への布石として充分だろう。しかし、なんといってもこの話数のキャラクター描写で見逃せないのはキュゥべえだ。ここまでの話数を観ていれば「やっぱり……」という感じではあるものの、説得力のある佇まいには息を呑むこと請け合い。



かわいいキャラの場合あまり用いられない「煽り」のカットを多用。



「魔法少女たちの能力戦」というテーマから虚淵氏の名前が挙がった。



新房昭之（監督）INTERVIEW

「途中でキャラクターが死ぬことが、作っていくとだんだん苦しくなる」

シャフトとのタッグでは、初となるオリジナル作品に挑んだ新房昭之監督にインタビューを実施した。

聞き手・文：前田 久

ストーリーと絵柄の間を埋める仕事

――前号で蒼樹うめさんと虚淵 玄さんにお話をうかがいました。そのとき「監督に自由にやらせていただいている」とおっしゃっていて、逆に言うと、新房監督のやりたかったことがおふたりの言葉からはわからなかったんです。今日はそこについてお話をうかがいたいな、と。

新房　僕の場合、やりたいことというのは、実作業に入るまでは漠然としすぎていて、自分でもあまりピンときていないことが大概なんですね。それは原作ものでもオリジナルでも変わらない。だからおふたりの言うとおり、お話は虚淵さんが考えて、画は蒼樹先生がイメージを出して、そこから映像になったときにどうなるのかを考えるのが自分、というやり方だったんですよね。

――オリジナル作品の場合、「こういう画が作りたい」とか「こういう展開がやりたい」という点を伝える監督さんもいると思うのですが。

新房　今回はそういうのではなかったですね。「魔法少女ものをやろう」という話がまずあって、キャラクター原案として蒼樹さんの名前が出て、それならホンワカしたものをやればウケるかもしれないな、というような漠然とした考えはありましたけど。それと、魔法少女なんだけど、敵と闘うときに能力戦みたいなことがやれるといいな、という話になって、そこで虚淵さんの話が出てきたんですね。

――虚淵さんをどういった形でお知りになられたのでしょう？

新房　小説『Fate/Zero』をアニプレックスの岩上敦宏プロデューサーに渡されて、読んだら面白かったんです。それでお願いしたいと思いました。そのときには、虚淵さんは脚本家というよりは小説家というか、物書きな人だと思っていたので、だから脚本にどうこう言うつもりが最初からなかったというのもあります。面白かったからお願いして、実際に書いてもらったものも面白かった。能力戦ではなくて、どちらかというとケレン味のある作品になったのは意外でしたけど（笑）。それはそれで面白いからいいか、と。

――で、そこから映像の方法論を考えていった。

新房　そうですね。いろんな作品を観ながら漠然と思っていたのですが、アニメでハードなストーリー展開をする場合、リアルなキャラクターでやるべきじゃないのかな？　と。批判しているわけではないんですけど、自分にとっては少しピンとこないところがありまして。それで、まさに今回、そういうハードなストーリー展開と蒼樹先生のかわいい画の融合というところなので、自分のなかでピンときていなかったものが融合するように取り組みたいと考えていました。

――絵柄と話が乖離しているとどんな点が難しいのでしょう？

新房　要は、もうちょっと煽りで撮ったり、レンズを歪ませたり、もっと複雑な表情をつけたいというときに、美少女ものの絵柄だとそうもいかないところがあるんですよね。蒼樹さんの画でたとえば、煽りはあんまり合わないなとか思いますよね。でも結局、絵柄に寄せてコンテはやっぱり描けないから、今回も今までと同じようにコンテを描いています。とはいえ、このやり方だと、そのぶん作画の人に苦労がかかってしまうんですけどね。蒼樹さんの画は、美少女もののなかでもより個性的なところがあるので、アニメーターの方たちの力に思いきり頼るしかないだろうな、というのは最初から思っていました。

敵と闘うときに能力戦みたいなことがやれるといいな、と



第8話でほむらに撃たれたキュゥべえ。「契約しないか」がネットを中心に話題となった。

――これまで作業を進めてきて、違和感は解消されましたか？

新房　今だと自分のなかでも違和感はそんなにないですね。逆に、こういう画であのストーリーが展開するから、センセーショナルであったり、面白かったりするんだろうなと思っています。とくにキュゥべえはハマりましたね。キャラクターがこういう転がり方をするんだなとビックリしました。

――キュゥべえは画面に出てくるだけで怖いですからね（笑）。

新房　「わけがわからないよ」ってセリフが流行ったりとかね。面白いな、なるほどなと思いましたね。

キャラクターの死を描くということ

――久しぶりにオリジナル作品を手がけられたことで、何かご自身の変化は感じられました？

新房　変化というか、キャラクターが途中で死ぬような作品がだんだんつらくなってきている自分を感じましたね。『The SoulTaker ～魂狩～』（以下『ソウルテイカー』）」が十年前で、あのころはよかったんですけど、ケガならまだしも、途中で死ぬのはつらくなってきました。作っているとだんだん苦しくなってくる。できたら死なないで済むような話がベス



監督は劇団イヌカレーの世界観を前面に押し出した作品を作りたかったという。



ほむらの秘密が解明した第10話。ほむらは何度悲劇を経験したのだろうか。

ある程度やってきた人が生活ものに流れていく気持ちがわかりますね

トだなと思います。探偵ものみたいな、死もひとつの記号として描かれるものだったらまだいけるかもしれないけれども、もっと歳を重ねるとそれすらつらくなるかもしれないという予感はちょっとしています。だから、普通にある程度演出をやってきた人が、生活ものに流れていく気持ちがわかりますね。

――ということは『魔法少女まどか☆マギカ』をハード路線のひとつの総決算として、しばらくはこういうハードな作品はおやりになりたくない？

新房　やりたくない、とまでは言わないんですけど……うん、苦しくなってきているのは確かです。葛藤が描かれるのはいいんですが。

――『ソウルテイカー』、『コゼットの肖像』から『魔法少女まどか☆マギカ』へと、ある種、連続した雰囲気がオリジナル企画で続いたのでは。

新房　そこはそんなには意識してないんですよ。ないんだけど、ビジュアル的な部分での残像みたいなものは残っていて、最初の魔女の空間とかも『コゼット』風にしようかなと最初は思ったりもしていたんですけど、劇団イヌカレーさんにやってもらえるんだったらそういうことではなくしたほうが面白いだろうなと。

――願いを叶えても、かならずしも幸せにはならないという点が『魔法少女まどか☆マギカ』も近いなと。そこは虚淵さんの色もあるとは思うんですけど。

新房　それはわからないですけど、でも『ソウルテイカー』に近いものを感じる部分もあります（苦笑）。まあ『ソウルテイカー』は受け入れられなくて、『魔法少女まどか☆マギカ』は受け入れられてよかったなとは思いますね（笑）。

――そこは時代が追いついてきたってことですよ！

新房　（笑）。でもあれはずっと前に終わったものなので、それはそれです。似た部分が『魔法少女まどか☆マギカ』にあったとしても、偶然似ただけですね。

――今後も、オリジナル作品を手がけたいという思いはありますか？

新房　そういう気持ちはあります。別に原作ものが嫌いなわけでもないですけれどね。

――アイデアはありますか？

新房　そんなには。探偵ものと、不思議な話。それからホラー。でもホラーもだんだん無理になりますね。今だとあまり観る気にもならなくなってきているので。あと魔法少女もので、もっと日常的な、ローカルな魔法少女もあっていいと思う。そういう別ジャンルの魔法少女ものもやってみたいですね。それから梶原一騎的な世界もやってみたい。『愛と誠』みたいな極端に突きつめた感じを今やったら面白いんじゃないですかね。……あ、でもその前に、『魔法少女まどか☆マギカ』の第2期をやらなきゃいけないかもしれません（笑）。もしできるのであれば、ぜひやりたいですね。

Profile
しんぼう・あきゆき

61年生まれ。アニメーション監督・演出家。『メタルファイター♥MIKU』（94年）で監督デビュー。『月詠 -MOON PHASE-』（04年）からおもにシャフトで作品を制作。これまで「さよなら絶望先生」シリーズや『化物語』、『それでも町は廻っている』（総監督）などのヒット作を世に送り出している。

魔法少女
まどか☆マギカ
演出を
CHECK!

光と色と構図から ストーリーを読み解く！

段どり的な芝居を省き、ワンカットの密度を上げる――『魔法少女まどか☆マギカ』は、新房昭之×シャフト作品がトライしてきた方法論の集大成である。他作品にくらべてとくに印象的な光と色の使い方、画面構成などから演出にこめられた美学を探る。

文：廣田恵介

CHECK 1 画面内に光源を入れる



第4話より、杏子の登場シーン。街の灯りと鉄塔にあるライトのふたつの光源が画面内に入っている。鉄塔のライトは杏子の背後にあるため、直接彼女を照らすことはないが、街の灯りはフットライト（足元からの光）となって杏子の顔を下から照らし、表情に凄みを与えている。





通常とはカゲのつく方向が異なっている。

CHECK 2 キャラごとのイメージカラー

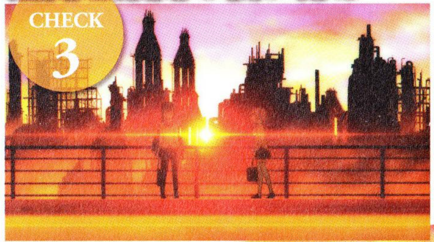


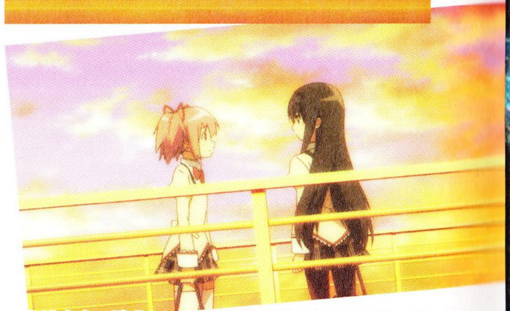




魔法少女たちのソウルジェムの色は、髪と瞳の色に一致している。マミのソウルジェムはオレンジなので、彼女が登場するシーンは街灯までオレンジに統一されている。杏子とさやかが会話するシーンでは、杏子のソウルジェムと同じ赤い照明が配された。赤い光のフレアがさやかにかかることで、杏子の優位性が強調される。

CHECK 3 逆光と順光の使い分け





魔法少女の敗北について語るまどかとほむらは、逆光で捉えられている。だが、「ほむらちゃんのことだって、私は忘れないもん」というまどかのセリフをきっかけに、カメラは陸橋の反対側へ回りこみ、順光に。ほむらの心境の変化を光の当て方で表現している。

CHECK 4 構図の効果



合わせ鏡のなか、幾重にも重なるまどか。マミとの回想シーンが短いカットバックで入り、まどかが未知の世界へ足を踏み入れたことを暗示している。

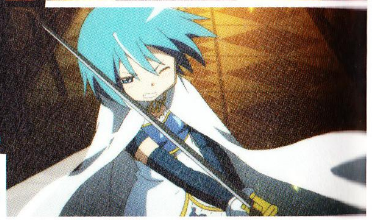


まどかとさやかの会話に割って入るほむら。ほむらの立っている側に障害物が入り、画面の左側が重く感じられる。同時に、ほむらの存在感が増す。

CHECK 5 横から縦へ変化するアクション







使い魔を追うさやかの前に、杏子が立ちはだかる。さやかから杏子への攻撃は横から見た構図で描かれるが、杏子からさやかへの攻撃は正面から見た構図。杏子はさらに縦方向へ飛び、得物が手前に来るとフォーカスが外れてボケて見える。横位置の構図に、立体的な縦の構図を組みこむことで、「目で追いきれない」勢いを演出。

第7話 本当の気持ちと向き合えますか？

STAFF
脚本：虚淵 玄／絵コンテ：西田正義／演出：城所聖明／作画監督：小林 亮・かどともあき

STORY

「魔法少女」の高い身体能力を生み出すカラクリ。ただでさえその真実の重さに打ちのめされていたところに、追い打ちをかけるような出来事も起こり、さやかは失意のどん底に堕ちてしまう。まどかもかける言葉を持たない。そんなとき、杏子がさやかを呼び出す。そして杏子は、廃墟と化した教会で、自身の凄惨な過去を語るのだった。













HIGH LIGHT

ここから3話に渡り、美樹さやかの選択とその代償をめぐるドラマが本格的に展開されていく。正義のために生きようとしたさやかが追い詰められ、壊れていく様は、展開、映像ともに強烈。とりわけこの回では、戦闘シーンの影絵調が、フォルムで見せる映像美で素晴らしい。杏子の回想シーンを彩る劇団イヌカレーの人形劇風アニメも見事。

予告イラストギャラリー③

第7話

天杉貴志

第8話

藤真拓哉（協力：田中研太郎）

第9話

なまにくATK（ニトロプラス）

第8話 あたしって、ほんとバカ

STAFF
脚本：虚淵 玄／絵コンテ：小俣真一／演出：川畑 喬／
作画監督：近藤優次・松本朋之

STORY

無謀な突撃を繰り返し、敵を切り刻む——さやかの戦いぶりは、すっかり荒々しく変貌してしまった。思わず諌めてしまうまどかだったが、その言葉は、さやかを激昂させるだけだった。あらゆることに追い詰められ、敵を求めて街を彷徨うさやか。その心を映すかのように、魔法少女の力の源「ソウルジェム」が黒く濁ってゆく……。













HIGH LIGHT

キャラクターの逃げ場を次々と塞いでいき、怒涛の勢いで追い詰めていく。まさに虚淵 玄の真骨頂と呼ぶべき描写が、つるべうちで繰り出される。抽象的で観念的な問題設定を取り扱いながら、その象徴としてチャラいホストふたり組（演じる役者が豪華）による生臭いリアルなトークが挟まれるあたりは、第４話の集団自殺の手段同様、虚淵独特の黒いユーモアではないだろうか。

第9話 そんなの、あたしが許さない

STAFF
脚本：虚淵 玄／絵コンテ：七嶋典子／演出：向井雅浩／
作画監督：片山みゆき・半澤 淳・関口雅浩

STORY

濁りきったさやかのソウルジェムは、魔女の生まれる源「グリーフシード」と化し、孵化する。その瞬間を目の当たりにした杏子は、魂が抜けた状態のさやかの体を連れ、ほむらに助けられながら撤退する。さやかの身体を前に泣き崩れるまどかに、ほむらは酷薄な真実を告げる。そしてすべてを受け止めた杏子は悲壮な決意をする。







HIGH LIGHT

さやか（と杏子）の物語がひとまず決着を迎える話数。物語の盛り上がりもさることながら、それに応える映像の勢いも圧巻。魔女が生み出す異空間が、その願いを強く反映された演奏シーンである点が切なさを誘う。次第に杏子が聖女のように描かれはじめ、戦いの最中もさやかとの関係を象徴的に描き出すような描写が垣間見えるあたりも興味深い。



第10話 もう誰にも頼らない

STAFF
脚本：虚淵 玄／絵コンテ：笹木信作／演出：八瀬祐樹／
作画監督：伊藤良明・潮月一也

STORY

暁美ほむらは思い出す。病気から回復し、初めて登校した日のこと。まどかと初めて出会ったときのこと。魔法少女の存在を知ったときのこと。最凶の魔女「ワルプルギスの夜」が現れた日のこと。そして、魔法少女として契約を結んだ「あのとき」のこと——。少女の孤独な戦いの数々。そのすべてが、今、明かされる。

















HIGH LIGHT

謎めいた行動を取り続けてきたほむらに、ついにスポットが当たる。ストーリーの衝撃に応えるかのように、映像面の充実感も凄まじい。魔法少女同士が能力を連携させて行う、アクロバットな戦闘の数々は、アイデアはもちろん、作画も力が入っており、思わず目を奪われる。教室のシーンをはじめとして、先の話数に似せた構図を入れることで、情報量の多さを整理して見せている巧さにも唸る。







予告イラストギャラリー④



ムラ黒江



次号、最終話までの解説を掲載（予定）！

まだまだ広がっていく マギカ☆ワールド！

『魔法少女まどか☆マギカ』コミック解説

完全オリジナルアニメ『魔法少女まどか☆マギカ』はアニメ以外にもコミック版が展開中。アニメに忠実な作品から、オリジナルの主人公やアニメのアナザーストーリーなど、これからも「マギカ☆ワールド」は広がっていく！

魔法少女かずみ☆マギカ ～The innocent malice～



『魔法少女かずみ☆マギカ ～The innocent malice～』第1巻
COMIC
発売日：5月12日（木）定価：657円（税別）
原案：Magica Quartet　原作：平松正樹
作画：天杉貴志

まどかたちが住む見滝原と別の街で繰り広げられる、魔法少女"かずみ"を中心とした3人の女の子たちが登場するオリジナルストーリー。原作を『劇場版「空の境界」』脚本の平松正樹が担当しており、設定の多い「マギカ☆ワールド」をどのように展開させるのか注目！

魔法少女おりこ☆マギカ



『魔法少女おりこ☆マギカ』第1巻
COMIC
発売日：未定　定価：657円（税別）
原案：Magica Quartet　漫画：ムラ黒江
※アニメ放送終了後に刊行予定

アニメに登場したマミ・杏子・ほむら、そしてまどかも登場する公式スピンオフコミック。表紙のイラストには中央に見なれぬ少女が！　魔法少女たちが繰り広げるもうひとつの闘いに注目。



魔法少女まどか☆マギカ

アニメを忠実に再現したコミカライズは全3巻を刊行予定で、話数もアニメそのままに再現されている。キュゥべえがアニメよりもかわいらしいのが、凶悪な感じをさらに強めている？

『魔法少女まどか☆マギカ』
COMIC
定価：各657円（税別）
原作：Magica Quartet　作画：ハノカゲ
※第2巻まで発売中

劇団イヌカレー＆宮本幸裕（シリーズディレクター）Q&A

魔法少女まどか☆マギカ キーパーソンINTERVIEW



魔女などのデザインを担当する劇団イヌカレー、シリーズを監督する宮本幸裕――『魔法少女まどか☆マギカ』の世界観を作るうえで重要なスタッフであるふたりに質問をぶつけました！

劇団イヌカレー

Profile

げきだん・いぬかれー
2白犬と泥犬によるクリエイターユニット。『まりあ†ほりっく』のEDなど、これまでにもシャフト作品に参加してきた。

Q1 最初から「異空間設計」＝「プロダクションデザイン＋本編の映像を一部担当」という形でオファーがあったのでしょうか？

A1 初めは魔女と結界の原案をとか、そんな感じでした。結果的にだんだんやることが増えてます。

Q2 新房昭之監督や宮本幸裕シリーズディレクターからはどのようなオーダーがあったのでしょうか？

A2 なにか変わったものを、という依頼がありました。

Q3 新房監督や宮本シリーズディレクターのご本人の印象は？

A3 監督はこだわりの強い方です。実際どこにどういった指示を出されるのか、毎回楽しみにしています。あと、基本的に宮本シリーズディレクター様がいればなんとかなるんじゃないか、という安易な気持ちはいつも忘れないようにしています。

Q4 シャフト作品（≒新房監督作品）のご印象は？

A4 スタイリッシュです。シュッとしてます。シュッと。

Q5 魔女の登場シーンだけではなく、第6話のゲームセンターや第7話の杏子の回想シーンなどもご担当されていますが、こうした各話ごとの担当箇所はどのように決められたのでしょうか？

A5 魔女空間以外に関しては監督が全体のさじ加減を考えて「ここをよろしく」との指示を出されます。油断しているとコンテに「イヌカレーさんで」と書かれている。

Q6 色彩設計や撮影など、ほかのスタッフのみなさんとはどのような形で作業分担をされているのでしょうか？

A6 色彩様へは、毎回限界ギリギリまで魔女空間のボード等を出せずにいたりするのですが、その都度丁寧にキャラクターの色を作っていただけるのでありがたいです。第3話のピンクの魔女空間内の色がお気に入りです。撮影様には、こちらで乗せるはずだった撮影処理が時間オーバーで無理だった場合に、というかほぼ毎回そういったものをギリギリで拾っていただき、光や影の処理などもお願いしています。3D様は、雲をつかむような曖昧な説明と激短スケジュールで3Dモデルを組んでいただいてます。編集様にはすでに時間切れ状態で最終ランナーをお待ちいただいております。死ぬ気で急ぎます。

Q7 虚淵玄さんのシナリオを読まれたご感想は？　また、シナリオからイメージを膨らませるにあたって心がけたことは？

A7 もっといろいろ心がけるべきだったのかもしれません。魔女の設定を汲んで戦闘シーンのシナリオを追加で出していただいたりもしました。ありがたいです。

Q8 各話の魔女や異空間のアイデアはどのようにお考えになったのでしょうか？

A8 秘密です。

Q9 魔女の名前や、画面に登場する文字、魔女たちのセリフなどに細かい意味が詰めこまれているようですが、こうした情報はどのように考えられているのでしょうか？

A9 だいたいは各魔女の設定などに合わせて出しています。魔女たちの魔女人生を想い、魔女的に魔女れの魔女った日々の葛藤を醸し出せればと考えています。

Q10 作品のファンの間で映像の読み解きが行われていますが、「これは絶対に気づかれないだろう」と思って仕こんだマニアックなポイントがもしあったらお教えください。

A10 どうやら一部ファンの方々が、魔女文字を解読したらしいという話を相当早い段階で聞いたのですが、もともと解読される予定ではありませんでしたので大変驚きました。おらが村のアニメは学者様もご覧になっているのかと。しかし、以降はすべて意味のある文章を書く必要が生まれたので、魔女文字も使いにくくなりました。いろいろなポイントに関しては、とりあえず映像でお楽しみください。

Q11 コラージュ用の素材はどのようにして集められているのでしょうか？　また、素材集めに使用しているカメラは？

A11 TVアニメなのでうっかり裁判沙汰にならないような素材を使う（もしくは作る）ように気を使っています。TVアニメはコラージュにあまり向いていないかもしれません。カメラ類に関しては、ほとんどこだわりがないです。

Q12 本作のファンに向けてひとことメッセージをお願いします。

A12 『魔法少女まどか☆マギカ』が終わったあとも、いろいろと面白いアニメは放送され続けますのでご近所の皆様にもいろいろなアニメをよろしくするようお伝えください。

Q13 今後のお仕事について、これからやってみたいお仕事は？

A13 短編とか。です。とりあえず、もっと欲を言えば1日中犬と戯れることでお金をもらいたいです。



宮本幸裕

Profile

みやもと・ゆきひろ
アニメーション監督、演出家。『まりあ†ほりっく』、『荒川アンダー ザ ブリッジ』などでシリーズディレクターを務めてきた。

Q1 『魔法少女まどか☆マギカ』でのシリーズディレクターとは具体的にどのような作業を担当されているのでしょうか？

A1 全話のレイアウトをなんとなく見ることです。

Q2 新房監督からは作品全体について、どのような指示があったのでしょうか？

A2 写真参考をもとにした地に足ついた5分先の未来の世界観作りを、と言われました。

Q3 第1話では演出をされていますが、とくに心がけたことは何でしょうか？

A3 放送日に間に合うよう頑張りました。

Q4 特殊なシチュエーションばかりが取りざたされる本作ですが、日常のシーンで気をつけていることはありますか？

A4 キュゥべえ。

Q5 光と影の効果が印象的ですが、技術的に特殊なことはされていますか？

A5 全カットにパラとフレアいれるよう撮影さんが頑張っています。（ですが、パラ・フレア等は撮影さんの仕事のほんの一部ですよ？）

Q6 劇団イヌカレーさんとは、今回はどのように作業を進めているのでしょう？

A6 おもにイヌカレーさんからアイデアが出ます。

Q7 牧孝雄さんが「レイアウト設計」とクレジットされていますが、全話全カットのレイアウトを描かれているのですか？　それとも、チェックのみでしょうか？

A7 キーになるレイアウトをピンポイントでお願いしています。

Q8 作品自体はひたすら重くなっていきますが、打ち合わせはどんな雰囲気でしょう？

A8 笑顔が絶えません。

Q9 少し抽象的な質問ですが、この作品が後々、アニメ界に影響を残すことがあるとお考えでしょうか？

A9 いろいろな分野の人との仕事の交流が増えると面白いですよね。





劇団イヌカレーワークス

脳髄に突き刺さる極彩色の映像美！

単なるコラージュではない、単なる変わった絵柄ではない、「劇団イヌカレー」というユニットが作り出す映像の真髄を確認！

Works 1

【懺・】さよなら絶望先生

第8話Cパート「最後の、そして始まりのエノデン」(公演表記)





むしろ原作どおり(?) 暴走具合が絶妙なバランス

記念すべき劇団イヌカレーの本編浸出第一弾。鉛筆画によって、原作とはまったく違うアングラな絵柄へと変貌したメインキャラクターたちには驚かされるが、カットの演出や声優の演技はいつもどおり。しかもアニメ的に動く部分では原作どおりの絵になるためか、むしろ原作のマンガをそのままアニメにしたような雰囲気すら持つ怪作。

文：麻草 郁

アニメとアニメーションの狭間を軽やかにコラージュ

アングラ出身のアート集団かと思わせて、実は正統派のアニメーターユニットである劇団イヌカレー。その大きな特徴となるのはコラージュだ。

シュールレアリストのマックス・エルンストが技法化したコラージュは、画面内に絵の具以外のものを配することによって異化効果をもたらす手法。唐突に現れる異素材は、疎外感や拒絶の意思、不安感などを観客へと訴えかけることができる。しかも、使われた素材がもともと持っている情報を利用して、それらに批評的な意味合いを持たせることも可能だ。

多層的な構造を持つ『魔法少女まどか☆マギカ』を、より一層深く見ごたえのあるものにしてくれるのが、このコラージュという技法なのである。

異界のシステムに無垢な少女たちが巻きこまれるという、ホラー映画的なプロットを持つ本作には、つねに「断絶への不安」という通奏低音が響いている。その逃げ道のなさを際立たせるのが、視点者としての観客の目に写る膨大な情報だ。

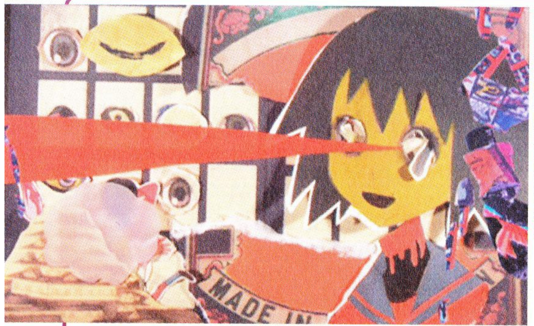
そもそもシャフトが得意とするモンタージュという技法も、コラージュの映像版として生まれたのだから、相性が良いのは当然だ。本作では、いつもの強烈なモンタージュが鳴りを潜めた代わりに、劇団イヌカレーによって描かれる異空間が登場する。

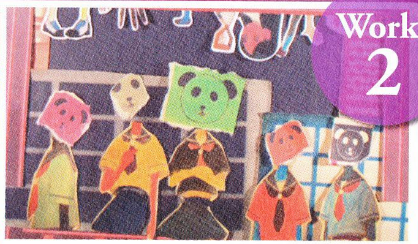
正統派のセルアニメとして描かれている本編に、魔女空間＝異界が侵入するとき、イヌカレーのコラージュは炸裂する。写真、お菓子の箱、溶けたクリーム、影絵、書き手の存在を感じさせる落書き……まったく違う素材を組み合わせて作られた魔女たちの造形は、それぞれの由来を持つであろう魔女の正体＝過去を想起させる。

劇団イヌカレーの作品には、過去への郷愁＝ノスタルジーを感じさせる素材立てが多く含まれている。昭和のアングラを思わせるグロテスクさ、キッチュなファンシーさ、あるいは美術の歴史を俯瞰するかのような絵画の引用。ややもすれば作品内で浮き上がってしまうかもしれないそれらの素材を、劇団イヌカレーは「アニメ」という技法のなかで洗練さを増し、ハイブリッド化していく。

アニメとアニメーションの垣根を軽やかに飛び越え、アートとエンターテインメントの狭間を自由に行き来する劇団イヌカレーは、先駆者として記憶されるべき存在なのだ。

Works 2





【獄・】さよなら絶望先生

オープニングアニメーション

手が飛ぶ眼が飛ぶ足が飛ぶ！　絶望アングラリミックス

公式に「デチューン（劣化調整）」の名を冠してしまったオフィシャル由来の問題作。基本的に前作までのオープニング素材をリミックスししているのだが、メインキャラクターの身体を切断したり、眼球のあるべき場所から多量の足をあふれさせたりとやりたい放題。自己言及性の高い本作だからこそ意味のある批評的な作品。

Works 3





まりあ†ほりっく

エンディングアニメーション

ゲーセン風味の箱庭感覚あふれる8ビット乙女空間

軽快なチップチューンアレンジの『君に胸キュン』カバーに乗せて繰り広げられる、陽気でエロティックな8ビット空間。ドット絵のキャラクターたちが躍る姿は、箱庭での成長譚でもある本編のイメージを端的に表現している。何よりも、それぞれのキャラクターを活かした動きを見せているのが劇団イヌカレーならではと言えるだろう。

梶浦由記
作品史
(一部抜粋)

アニメ・ゲーム・実写で繰り広げられる
梶浦サウンド!

——1993——
『JTドラマBOX"泣きたい夜もある"』
[実写ドラマ]
挿入歌「キライになりたい」/See-Saw

——1994——
『Rooms』[実写番組]
挿入歌「素肌」/See-Saw

——1995——
『恐竜冒険記ジュラトリッパー』
ED「Sunday Island」/國府田マリ子
『東京兄妹』[実写映画]
劇伴
『ルビーフルーツ』[実写映画]
劇伴・主題歌「また会えるから」/See-Saw

——1996——
『新きまぐれオレンジ・ロード~そして、あの夏のはじまり』[劇場アニメ]
劇伴、挿入歌「LOVE IS POWER」/工藤亜紀

——1997——
『EAT-MAN』
劇伴

——1998——
『DOUBLE CAST』[GAME]
劇伴

——1999——
『めぐり愛して』[GAME]
劇伴・OP「恋の奇跡」/千葉紗子
『Rainbow』[実写映画]
劇伴・テーマ曲「Main Theme」・挿入歌「Lost Home」/KOKIA

——2000——
『月』[実写映画]
劇伴
『ブギーポップは笑わない Boogie-Pop and Others』[実写映画]
劇伴

——2001~2002——
『Blood The Last Vampire』[GAME]
劇伴
『NOIR』
劇伴・挿入歌「LOVE」・挿入歌「Indio」/See-Saw
『アクエリアンエイジ』
劇伴
『.hack//SIGN』
劇伴・OP「Obsession」・ED「優しい夜明け」/See-Saw
『.hack//Liminality』[OVA]
劇伴・OP1「edge」・OP2「千夜一夜」・OP3「君がいた物語」・OP4「記憶」・ED「黄昏の海」/See-Saw
『機動戦士ガンダムSEED』
ED1「あんなに一緒だったのに」/See-Saw・挿入歌「暁の車」/FictionJunction YUUKA・挿入歌「静かな夜に」/田中理恵・「水の証」/田中理恵・キャラクターソング「Shoot」/関智一

——2003——
『ヒートガイジェイ』
ED2「ひかり」/千葉紗子
『成恵の世界』
ED「アイスクリイム」/千葉紗子
『.hack//黄昏の腕輪伝説』
ED「Emerald Green」/See-Saw
『FICTION』
ファーストソロアルバム

——2004——
『クロノクルセイド』
ED「さよならソリティア」/千葉紗子
『MADLAX』
劇伴・OP「瞳の欠片」・挿入歌「nowhere」・挿入歌「I'm here」・ED「inside your heart」/FictionJunction YUUKA
『Xenosaga EpisodeⅡ 善悪の彼岸』
[GAME]
劇伴
『コゼットの肖像』[OVA]
劇伴・ED「宝石」・挿入歌「Ballad」/井上麻里奈
『ビロードうさぎ』[絵本CD]
劇伴・主題歌「ベルベットの祈り」
『舞-HiME』
劇伴
『機動戦士ガンダム SEED DESTINY』
ED2「Life Goes On」/有坂美香・ED4「君は僕に似ている」/See-Saw・挿入歌「焔の扉」/FictionJunction YUUKA・挿入歌「Fields of Hope」/田中理恵・挿入歌「Quiet Night c.e.73」/田中理恵・挿入歌「深海の孤独」/桑島法子

——2005——
『エレメンタル ジェレイド』
劇伴・挿入歌「everlasting song」/FictionJunction ASUKA
『LOVELESS』
OP「月の呪縛」/引田香織・ED「みちゆき」/翁鈴佳
『ツバサ・クロニクル』
劇伴・挿入歌「tsubasa」・挿入歌「dream scape」/FictionJunction KAORI・挿入歌「風の街へ」/FictionJunction KEIKO・挿入歌「ユメノツバサ」・挿入歌「you are my love」・挿入歌「つきのしじま」/牧野由依・挿入歌「aikoi」/FictionJunction YUUKA
『舞-乙HiME』
劇伴・挿入歌「星が奏でるものがたり」/菊池美香・小清水亜美
『劇場版ツバサ・クロニクル 鳥カゴの国の姫君』
[劇場アニメ]
劇伴

——2006——
『.hack//Roots』
OP「Silly-Go-Round」/FictionJunction YUUKA
『Angel Gate』[ミュージカル]
主題歌「angel gate」/FictionJunction YUUKA
『ゼノサーガエピソードⅢ ツァラトゥストラはかく語りき』[ゲーム]
劇伴
『少年陰陽師』
OP「笑顔の訳」/引田香織
『幕末機関説いろはにほへと』
OP「荒野流転」/FictionJunction YUUKA
『舞-乙HiME Zwei』[OVA]
主題歌2「storm」/小清水亜美・主題歌3「笑顔の色は虹の色」/ゆかな
『真救世主伝説北斗の拳(~2008)』
[劇場アニメ/OVA]
劇伴
『真救世主伝説北斗の拳-ラオウ伝・殉愛の章』
[劇場アニメ]
挿入歌「Where the lights are (Japanese Ver.)」/Fiction Junction WAKANA

——2007——
『真救世主伝説北斗の拳-ユリア伝』[OVA]
挿入歌「光の行方」/Fiction Junction WAKANA
『エル・カザド』
劇伴・OP「光の行方」/savage genius・ED「romanesque」/FictionJunction YUUKA・挿入歌「forest」/Emily Bindiger
『バッカーノ!』
ED「Calling」/織田かおり
『劇場版「空の境界」第一章~終章』(~2011)
[劇場アニメ]
劇伴・ED「oblivious」・ED「君が光に変えて行く」・ED「傷跡」・ED「ARIA」・ED「sprinter」・ED「fairytale」・ED「seventh heaven」・ED「snow falling」/Kalafina
『ツバサ TOKYO REVELATIONS』[OAD]
劇伴・OP「synchronicity」/牧野由依
『世界里山紀行』[実写番組]
劇伴

——2008——
『経済羅針盤』[実写番組]
テーマ曲
『真救世主伝説北斗の拳-トキ伝』[OVA]
挿入歌「花守の丘」/FictionJunction KAORI
『あまつき』
ED「名まえのない道」/引田香織
『アキレスと亀』[実写映画]
劇伴

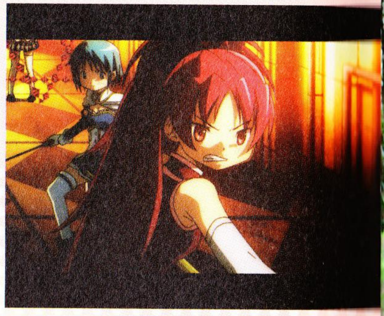
——2009——
『ツバサ 春雷記』[OAD]
劇伴・ED「記憶の森」/FictionJunction YUUKA
『黒執事』
ED2「Lacrimosa」/Kalafina
『Pandra Hearts』
劇伴・OP「Parallel Hearts」/FictionJunction・挿入歌「everytime you kissed me」/Emily Bindiger
『歴史秘話ヒストリア』[実写番組]
劇伴、テーマ曲OPカバーソング「storia」・ED「symphonia TV ver.」/Kalafina

——2010——
『ソ・ラ・ノ・ヲ・ト』
OP「光の旋律」/Kalafina
『おおかみかくし』
OP「時の向こう 幻の空」/FictionJunction
『劇場版イヴの時間』[劇場アニメ]
ED「I have a dream」/Kalafina
『黒執事Ⅱ』
劇中歌「輝く空の静寂には」/Kalafina
『終戦特集ドラマ 15歳の志願兵』[実写ドラマ]
劇伴

——2011——
『魔法少女まどか☆マギカ』
劇伴・ED「Magia」/Kalafina
『FICTIONⅡ』
セカンドソロアルバム
『体感!グレートネイチャー』[実写番組]
テーマ曲

※[ ]内に但し書きのない場合はTVアニメ





梶浦由記ワークス

アニメ・ゲーム・実写で作品に寄り添いながらも独自の世界観を展開!

『魔法少女まどか☆マギカ』の劇伴とエンディングテーマを担当する作曲家、作詞家、音楽プロデューサー・梶浦由記。梶浦サウンドと呼ばれる、独特の世界観と楽曲の幅広さをここで再確認しよう!

文:有村 悠



ニューエイジからデジタルビートまで千変万化の梶浦サウンド

梶浦由記氏の『魔法少女まどか☆マギカ』における劇伴は、衝撃の展開を見せた第3話までの日常シーンで多く用いられた、アコースティックギターやピアノを用いたアンビエント系のものと、一気に重苦しい展開へと突入していく第4話以降の、フルートやシタールをバックにコーラスワークを多用した、ニューエイジ調のダークなサウンドに大別される。後者には『MADLAX』(04年)の挿入歌「nowhere」に見られたような、梶浦氏が「梶浦語」と自称するスキャットが用いられることも多い。

さらに、各キャラの戦闘シーンを彩る、テーマソングともいうべきバラエティに富んだ楽曲も注目に値する。マミが戦う場面を彩るのは、第3話までの明るさを象徴するような、ハッピーハードコア調の四つ打ちナンバー。一方、さやかのソウルジェムより生まれた魔女と杏子が最後の戦いを繰り広げる第9話では、さやかが思いを寄せていたヴァイオリニスト志望の上條恭介を象徴するような、物悲しいクラシック調の楽曲が用いられていた。こうした、場面に応じた曲調の使い分けは、多くの劇伴を手がけてきた梶浦氏の職人気質をよく表している。

彼女がプロデュースを手がけるKalafinaの楽曲もまた、変化に富んだものだ。『劇場版「空の境界」』(07年~11年)や『黒執事』(09年)、『ソ・ラ・ノ・ヲ・ト』(10年)といったアニメとのタイアップ曲ではニューエイジ調の楽曲が多く、時にダークな雰囲気を醸し出す傾向にある。

一方、Kalafinaのアルバム『Seventh Heaven』(09年)、『Red Moon』(10年)に収録されたアルバムオリジナルの楽曲には、石川千晶と組んでいる活動休止中のユニット・See-Sawや、南里侑香を擁するユニット・FictionJunction YUUKAを髣髴させる高速デジタルビートナンバーもあり、Kalafinaの音楽性を幅広いものにしている。

梶浦氏は『Seventh Heaven』について、自身のウェブサイトで「やりたい放題に梶浦色を出しまくった、とても自分らしい1枚になったかと思っております」とコメントを寄せており、楽曲のバラエティの豊富さが梶浦氏の持ち味であることを改めてうかがわせる。『魔法少女まどか☆マギカ』でも、万華鏡のように変化する梶浦サウンドに耳を傾けてみることをお勧めしたい。





毒の摂取元としてフィクションっていうのは非常に有効だと思う

虚淵 玄
（ニトロプラス）
脚本
INTERVIEW

『魔法少女まどか☆マギカ』という衝撃的な作品を世に問うた、虚淵 玄氏に世界観、そしてなぜこのようなストーリーになったのかを訊いてきた。

聞き手・文：前田 久

『魔法少女まどか☆マギカ』で取り入れられたループ設定

――第10話でほむらのループ設定が明らかになりましたが、この要素を作品に盛りこもうとしたきっかけは？

虚淵　まだ自分がやったことがなかったから、というのもあるのですが、ほむらの後ろ向きなキャラを表現するうえでいい設定なのではないかと思ったのがより強い理由ですね。おそらく、この作品の人間としての主人公はほむらになると思うんです。まどかの足取りは、成長とはまた違いますからね。

――ニトロプラス作品には『デモンベイン』シリーズに『スマガ』と「ループもの」が多いですよね。

虚淵　そうですね。『デモンベイン』のループは鋼屋（ジン）とブレストしながら思いついたネタだったのですが、『スマガ』はほぼノータッチだったので、デバッグ中にネタ被りに頭を抱えました（笑）。そのへんは（下倉）バイオとも話しましたけど、向こうはお約束なネタを先に作って、それを一個ずつぶち破っていくという構造なので、そのつもりで書いてたらお互いしょうがないよな、と。だから『まどか』は『スマガ』にぶち破られる側の話を後から作ってしまったという感じで、『スマガ』のほうがループものとしては一段練られた話だと思います。

――ループものを書かれるうえで意識された作品はあったんでしょうか？

虚淵　昔からあるものだと思うんですよね。実際に時間がループする話じゃないにしても、作品内の時間軸を切り刻んで、入れ替えるような作品。『メメント』とか。

――つまり時間ＳＦから影響を受けたというよりは……。

虚淵　物語の構造として「ループ」を描いた作品からの影響ですね。

――それをうかがったあとになんですが（笑）、ほむらの能力設定をもう少し詳しくご説明いただければ、と。

虚淵　ほむらの盾に見えている武器が砂時計で、その砂の流れを遮断することで時間を止めているんです。で、砂時計の上部分の砂が全部なくなった時点で引っくり返すと１カ月分の時間が戻る。それまでは止めることしかできない。つまり、砂時計の１カ月分の砂をやりくりする能力がほむらの特殊能力なんです。巻き戻った時間は……そこが主題の作品ではないので、あまり厳密には考えていませんが、世界は並行して分岐しているのかな、と思っています。

――で、ほむらもほかの魔法少女もそうですけど、基本的に願いを叶えると、意図と真逆に近い結果を引き起こしてしまいますよね。

虚淵　そこは、うーん……願いごとを叶えるというのが、自分のなかでそんなにポジティブなものではないのかもしれません。むしろあとで振り返って、自分が何を叶えたのか、と考えたほうが前向きな発想じゃないのかなという考えなんです。どこか目標を目指して、そこに向かって進んでいくと、絶対いろんなものを取りこぼしていくと思うんです。それが果たして幸福なことなのかどうかは、ちょっと疑問かな、と。

――それはどうしてでしょう？

虚淵　ゴールを目指し続ける間は、永遠に自分をいじめ続けなきゃいけないわけじゃないですか。あれが足りない、これが足りない、と。気がつくと、その目標以外のものをすべて見失ったり、ゾンビになっちゃったりするんじゃないか、と。目標を持つこと自体は非常にポジティブなんですけど、そのために今を見失うのも良くないんじゃないか、と思うんですよね。今の自分が、昔と比較して、何を手に入れて、まだ何を手に入れてないのかという、幸せ感の資産管理といいますかね（笑）。今の自分となりたい自分をくらべたうえで、なりたい自分になったときに何を失うのかまでちゃんと考えて先に進んでいくべきじゃないのかな、と。

――虚淵さんご自身にも失ってしまったと感じていることがある？

虚淵　いろいろありますけども、かといって今の自分に不満があるわけでもないですし、過去に下手をうったからこそ今の自分もあると思えば、「まあ良かったんじゃね？」としか言いようがないんですよね。

――『仮面ライダー５５５』に「夢は呪いだ」というセリフがありましたけど、今のお話はまさに仮面ライダーなど「ヒーローもの」に描かれる構図だと思うんです。作品でそこは意識されたのでしょうか。

虚淵　まさにあの言葉は非常に重い、すごい説得力ですよね。やっぱり一線を越えた夢は呪いになってしまうんだと思いますよ。脅迫観念という意味では。で、「ヒーローもの」というのは、多分、つねに自分のなかにある意識なので、ついつい顔を出してしまうのだと思います。

――そこにこだわられるのはなぜ？

虚淵　「男の子」だからじゃないですかね。「強く生きたい」「人よりも強くあってほしい」という思いがつねにあって、ただそれだけのことなんですけど、物語という形に落としこんでいくと、ヒーロードラマになってしまうんでしょうね、きっと。

――昨今は、なかなか大上段に振りかぶったヒーローものは書きにくい時代だと言われ続けていますが。

虚淵　それは定義の問題で、どんな時代にも形を変えてヒーローはいると思いますよ。正義を語る月光仮面のようなヒーローは生き辛いかもしれないですけど、一見そうは見えないようなヒーローが活躍しているのではないか。たとえば、ある種の異能であり、力を手に入れたゆえに失ったものもあり、苦悩もしている……という意味では、ビル・ゲイツだってヒーローだと思いますし（笑）。

――なるほど。ちなみに虚淵さんの「ヒーローもの」原体験は？

虚淵　ヒーローかどうかは置いといて、いちばん幼少期に影響を受けたのは『装甲騎兵ボトムズ』だと思いますね。キリコ・キュービィーというキャラクターの身の置き方は、ある意味、いちばん強い人間ではないかと思います。己を歪めないため、自分が自分であるため、人の筋書きに沿うまいという意思のために、仲間はもちろん、神様さえ拒絶してしまう。あの揺るぎなさ、流されなさ。その流されなさのために、自分が一見流されているかのような扱いを受けようともかまわない。あのすさまじさには、小学生ながらに痺れました。

フィクションにある「毒」は予防接種

――キュゥべえについてもうかがいたいです。たまに、虚淵さんの本音がキュゥべえを通じて語られているような錯覚を受けるのですが。

虚淵　さすがにそれはひどい（笑）。

――すみません（笑）。本音というか

人間としての主人公はほむらになるんだと思うんです





やっぱり一線を越えた夢は呪いになってしまうんだと思います

……理想に対する現実、常識、リアリズムを体現したキャラか、と。

虚淵　そうですね、生きているとつねにキュゥべえの声は聞こえてきますよね。でもそれに負けちゃいかんでしょ、というところがあります。

――だからあえて作品に書く、と。

虚淵　ええ（笑）。

――最近のアニメやマンガでは、あえて現実の厳しさを描かない作品も多いです。そういうものが望まれているような空気もある。虚淵さんはその状況をどうご覧になっています？

虚淵　自分の好みとしては、内なるキュゥべえの声を無視しきれない部分があって、そこから耳を塞ぐ話には素直にはまりきれない部分はあります。だけど、それが必要とされていたり、それを好む人たちがいることに含むところはないです。住み分けだと思うんですよね。自分がタバコ嫌いだからといって、タバコを吸う人を否定していい理屈にはならない。いかにうまく折り合いをつけて暮らしていくかこそ、お互いに考えるべきでしょう、と。だから自分の作風に沿った作品だけで世の中が埋めつくされてほしいなんて気持ちは微塵もないですし、むしろ比重として、パラダイスを描く作品が増えているからこそ、うまく『まどか』が注目された気はしています。その意味では感謝すべきですよね。

――作品にはトラウマになりそうな要素があってほしい、みたいなお気持ちはあるんでしょうか？

虚淵　ありますね。それがあって今自分が健全に生きていられる、という思いがあるので。思春期にいろんなつらい目にあっても、「キリコにくらべたらこれはマシだ」と思ったら乗り越えてこれたんです。それを思うと、セル画を通して「毒」をいろいろ摂取してきたおかげで、世の中の「毒」に適応してこれたという気持ちがあるんです。娯楽として受け取るものが無力なものばかりだと、いざ感染したときに怖いと思うんですよ。別に戦争行ったり、食い物がなかったり、そんな思いをする時代じゃないわけですから、「毒」の摂取元としてフィクションは有効だと思うんです。予防接種ですよね、ある意味。死ぬことも、体を損なわれることもないレベルで、いろんな悪夢を想定できる。そのことによって、現実に悪夢のような事態に直面したときのための、免疫をある程度つけられると思うんですよ。

――なるほど。

虚淵　だから、フィクションから「毒」を摘み取ろうという発想の方々も大勢いますけど、そんな人らの下で育った子どもは将来悲惨だろうなとは思いますよね。軽いのをくらっただけで大変なことになるでしょう。何をもって鍛えるつもりなんですかね、そういう人たちは（笑）。とはいえ、これだけしゃべったあとでなんですけど、自分はあまり深くは考えていないんですけどね。自分が面白いと思って作ったものは、きっと面白がってくれる人もいるだろう、ぐらいの気持ちで書いています。なにも教科書のつもりで書いたわけではないので。そこは子どもが勝手に汲み取ることなので、嘘さえつかなければいいかな、と。

――実際に視聴者の反応を見て、予想外なものはありました？

虚淵　こんなに注目されることが予想外でした。ビビりました（笑）。

――海外の反響もすごいですよね。

虚淵　だから、第7～9話のあたりは、しんどかったですよ。「お客さん、ますます怒るな。こんなもんじゃないんだけどな、この先の展開……」みたいな（笑）。もうちょっとダメージゾーンは狭いと思っていたので、こんな大惨事になるとは。そこは申しわけなかったですね。

――最後にラストについてひとこと。

虚淵　『ブラスレイター』に関わって、作品から板野（一郎）さんの揺るがないメッセージを引き受けた虚淵としては、こういう話しか書けないんです。どうか許してくれ……今はそれだけですね。

Profile
うろぶち・げん

ゲーム制作会社「ニトロプラス」に所属するシナリオライター。00年、PCゲーム『Phantom PHANTOM OF INFERNO』でデビューを果たす。アニメの脚本はこれまでに『ブラスレイター』（08年 ）、『Phantom ～ Requiem for the Phantom ～』（09年）を担当。PCゲームメーカー・TYPE-MOONとの共同プロジェクト『Fate/Zero』の著者としても活躍中。

ハッピーエンド＝良い物語じゃない！
虚淵 玄が生み出す「シナリオの魅力」

前号でも、虚淵氏が手がけるシナリオの魅力についてのコラムを掲載したが、別のライターにも彼が生み出す物語の魅力について寄稿してもらった。

文：多根清史



『Fate/Zero』
TV
2011年放送開始予定

バッドエンド作家・虚淵 玄 サイヤ人的な滅びの美学！

からみ合う愛憎と狂気、硝煙に飛び散る血しぶきと臓物――人は虚淵氏を「バッドエンド作家」という。が、「みんなの地球。みんなの非処女」（『続・殺戮のジャンゴ -地獄の賞金首-』ライナーノーツより）と公言する男が、よい子の〝常識〟を共有しているわけがない。登場キャラが死ぬからって、よくない物語だと誰が決めたんだ？

虚淵氏の物語は「美しい終わり」を迎える。オラより強いヤツと戦いたがる『ドラゴンボール』のサイヤ人は、ひと皮むけば破滅願望に身を委ねていた。そんな「滅びの美学」を人より鋭く研いだんじゃないか。

処女作の『Phantom PHANTOM OF INFERNO』（ゲームシナリオ担当）は、記憶喪失になった主人公が暗殺者「ファントム」に鍛えあげられ、やがて自分を取り戻すストーリー。本作は高橋龍也氏の『雫』や『痕』の成功に勇気づけられたという……が、銃器＆バイオレンスに突き抜けた才能の芽が、市場に摘まれなかったことを感謝すべきかもしれない。

そして次作『吸血殲鬼ヴェドゴニア』で虚淵氏は、「学園もので、幼なじみが（略）」の王道をめざす。それだけでは物足りなく、仮面ライダーにして吸血鬼を入れたら、学園がどこかに消えた！

人でなくなる恐怖に脅かされつつ、人外の力で怪物と戦う主人公や演出は平成ライダーの強い影響がうかがえるが、真骨頂は歪んだ純愛ドラマにあり。選択肢によっては運命が激変するサブヒロインが、メインを食ってしまう「いつもの虚淵」も本作から。

虚淵氏が最も自分を抑えなかった作品は『鬼哭街』に止めを刺す。近未来の上海で、生身でサイボーグを倒す「サイバネ拳法」の達人である主人公が、殺害された妹の記憶を取り戻す復讐鬼と化す。宿敵を倒し真相に迫るほど救われない結末に近づく虚淵節、B級香港映画への愛に満ちた本作が広江礼威氏の目に止まり、『BLACK LAGOON』のノベライズにつながった逸話もあったりする。

そして『沙耶の唄』は、小品ながら消えない思い出（トラウマ）を残す。事故の後遺症で人間がおぞましい臓物に見えるようになった主人公と、その目には可憐に写る沙耶との純愛。美醜の感覚が逆転した世界のありさまは、『魔法少女まどか☆マギカ』の劇団イヌカレー空間の原点かもしれない。

『魔法少女まどか☆マギカ』のラストはハッピーエンド？

B級映画愛が炸裂した『続・殺戮のジャンゴ -地獄の賞金首-』を最後にゲーム界から離れた虚淵氏がめざした新天地は、アニメと小説だった。なかでも重大な転機が、アニメ化も決まった『Fate/Zero』。虚淵氏の作風も、『Fate/stay night』＝悲劇の後にはじまる希望の前日譚であれば制約を受けない。英霊を召喚した「聖杯」をめぐるバトルロイヤルを軸に、手段を選ばぬ殺人機械に徹した衛宮切嗣や信仰を失った神父・言峰綺礼、おなじみセイバーやギルガメッシュらの激突の凄まじさ。『Fate』本編の疑問も回収してみせた手並みも見逃せない。

その後『ブラスレイター』では板野一郎監督、『Phantom ～ Requiem for the Phantom ～』では黒田洋介氏と仕事をともにした虚淵氏が、アニメのノウハウを吸収した果てに『魔法少女まどか☆マギカ』がある。『魔法少女まどか☆マギカ』のラストはハッピーエンドになるのだろうか？



『Fate/Zero 1 第四次聖杯戦争秘話』
Book
価格：619円(税別)
著：虚淵 玄（ニトロプラス）
イラスト：武内 崇・TYPE-MOON
星海社

担当編集者が語る 虚淵 玄という男!!

太田克史（星海社）INTERVIEW

古くから虚淵 玄を知る編集者・太田克史氏。直に虚淵氏と接してきた彼に、虚淵氏の作品に惹かれる理由を語ってもらった。

聞き手・文：前田 久

どエンターテインメントを書けるライタースピリット

僕が00年代前半に美少女ゲームのライターさんを文学のほうに引っぱってきたときに、その大きな源流と考えていたのが虚淵さんなんですよね。「にっかつロマンポルノ」的な、美少女ものを方便にして書きたい世界を書く人たちの原型にあたる人。虚淵さんはそこでずっと孤独な戦いをやってきた人なので、これを機に以前の仕事も見てよ、という気持ちがなくはないです。本当に孤独に、真面目に「性と暴力」に向きあってきた人だと思いますから。04年ごろ、初めてお目にかかったとき感じた「今どきまっとうな、どエンターテインメントが書ける人だ」という印象は変わりませんね。たぶん、奇をてらったことがやれない、160キロの速球しか投げられない人なんです。普通の人ならば書くのは恥ずかしいと思ってしまう、ベタベタなものをキチンと書いて納得させてしまう人。当時はそういう作家が少なかったんです。僕が担当していた人たちがまさにそうだったんですけど、みんな屈折しているところがあって（苦笑）。僕はそういう作品ももちろん好きなんですけど、虚淵さんには職業人としてのライタースピリットみたいなところがあって、そこがすごく好きだったんです。それは『魔法少女まどか☆マギカ』でも遺憾なく発揮されていますよね。プロデューサーが望むものに対して100％まっすぐ応えている。

虚淵 玄の手がける作品はすべてが「遺作」である

本人の印象も、やはりそういう作品を書く人らしいですね。筋のとおっていないことはすごく嫌う。実は僕も何度か逆鱗にふれていると思うんです。まだおつき合いをさせていただいているのは奇跡だという感じはありますね（笑）。人知れず大事にしている何かがある人で、ほかの人にはそれにふれてほしくない。その意味では、ナイーブな男です。でもカッコいい。最初会ったときから全然ブレていない。毎回全力投球で、手を抜くぐらいだったらそこで筆を折るタイプの人なんです。さっきは職業人と言いましたけど、よくも悪くも優れたアマチュアリズムを持つ人でもあるんですよ。強烈なアマチュアリズムに裏打ちされたプロフェッショナル。「80点の仕事をするならやめる」みたいな。「渡世人」とか「武士道」とかっていう言葉が彼のまわりの人からはよく出てくると思うんですが、そういうことなんですね。毎回「これが遺作になってもいい」というぐらい思いつめて書いているタイプだと思います。だから正直僕も、嬉しい半面、原稿を渡されるとしんどいところはありますよ。でも肩の力を抜いた虚淵 玄は虚淵 玄なのか？ とも思うし、だから「たまには肩の力を抜いて」とも言えない。なので、こっちも肩の力を入れたままでどこまでもお供するから、行けるところまで行ってほしいと思っています。

Profile
おおた・かつし

72年生まれ。星海社 代表取締役副社長。講談社で文芸誌『ファウスト』創刊、レーベル「講談社BOX」立ち上げに携わる。これまでの担当作家は、舞城王太郎、西尾維新、奈須きのこ、竜騎士07ほか多数。虚淵作品では『Fate/ZERO』（文庫版）、『金の瞳と鉄の剣』を手がけている。



虚淵 玄と蒼樹うめ、ふたりを組ませた必然性

『魔法少女まどか☆マギカ』の企画は『化物語』のオンエア前から動いていまして、2年前には、最終話まで脚本ができていました。1話ごとに改稿を重ねるのではなく、とりあえず最終話まで一気に書いてもらったんです。でも、第1稿の時点ですでに完成度が高かったので、固有名詞の変更などの微調整を入れて、そのまま決定稿になりました。

虚淵 玄さんの脚本が持つ「先を早く知りたい」「ページをめくるのももどかしい」パワーを、TVの12話で活かしたかった。僕からのオーダーは、「魔法少女ものなんだけど、誰が勝つのかわからないようなバトルロワイヤルにしたい」程度だったと思います。

『魔法少女まどか☆マギカ』のプロデューサーを直撃!!

岩上敦宏（アニプレックス）INTERVIEW

新房昭之、虚淵玄（ニトロプラス）、蒼樹うめ、シャフトという、誰もが考えなかった新しい組み合わせを考えたプロデューサー・岩上敦宏氏。なぜこのチームを思いついたのだろうか？

聞き手・文：廣田恵介

では、どうして「魔法少女もの」なのか。まず、新房昭之監督が「魔法少女ものをやりたい」とおっしゃっていたんです。もうひとつ、僕にとってもオリジナル企画は初めてなので、アニメの得意ジャンルでやりたい。だったら、ロボットものか魔法少女ものだろうと。ロボットものはいろいろなパターンが試されたけど、魔法少女ものはそれほど掘り下げられてないとも感じたからです。

蒼樹うめ先生にキャラクターをお願いした理由は、『ひだまりスケッチ』のイメージに加えて、僕も新房監督も、うめ先生の同人誌を拝見していたからです。『ひだまりスケッチ』では見られないような、憂いの表情が描かれていて、「これはどこかで活かしたい」と話していたんです。虚淵さんの脚本をうめ先生のキャラクターに演じさせたら、今までどちらか片方にしかふれてこなかった人たちが観てくれるかもしれないですよね。そういう意味でも、虚淵さんとうめ先生を組ませる必然性というのは、僕のなかには、はっきりあったんです。

念のために言うと、僕は日常系も大好きです（笑）。だから、「アニメの既成概念をぶち壊したい」という気分ではじめたわけではありません。ただ、新番組のキービジュアルが発表されると、「ああ、これはシリアス系ね」「こっちは日常系ね」と全部わかっちゃうのもどうなのかなと。アニメの楽しみ方の可能性は、それだけではないという思いはありました。

とはいえ僕は、そこまで世の中を俯瞰しているつもりはなくて、"体感"なんです。「この人たちが集まってアニメを作ったら楽しいだろうな」というワクワク感。それが原動力ですね。

この作品は、10月末までタイトルも出さず、事前情報を小出しにしました。この企画は映像作品としての面白さこそが武器だと思っていたからです。だから、視聴者がみんな同じスタートラインに立てて、1話ごとが勝負になった。それが良かったのかもしれません。

新房監督から「劇団イヌカレーを使いたい」と言われたのは予想外で、「おおっ！」と感心しました。岸田隆宏さんの登用も、シャフトからの提案です。だから、フィルム自体から、熱量を感じます。「魔法少女」という冠に対して、スタッフはガチに考えて答えを出してくれた。僕個人としては、パート2をやりたいぐらいなんですよ。

Profile
いわかみ・あつひろ

72年生まれ。アニプレックス所属。全七章連続公開で話題を呼んだ『劇場版「空の境界」』（07～10年）、「ひだまりスケッチ」シリーズ（07年～）、『かんなぎ』（08年）、『化物語』（09年）、『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』（10年）など、話題作を数多くプロデュースしている。『私の優しくない先輩』（10年）など、実写映画にも携わる。